



Danter Tempest Dragulia  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Barbaro (Tasha) 4

CLASE Y NIVEL

Dhamphiro

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Mephistoteles

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

|        |    |
|--------|----|
| FUERZA | +3 |
|        | 16 |

|          |    |
|----------|----|
| DESTREZA | +1 |
|          | 13 |

|              |    |
|--------------|----|
| CONSTITUCIÓN | +3 |
|              | 16 |

|              |    |
|--------------|----|
| INTELIGENCIA | +1 |
|              | 12 |

|           |    |
|-----------|----|
| SABIDURÍA | 0  |
|           | 10 |

|         |    |
|---------|----|
| CARISMA | 0  |
|         | 10 |

|    |                               |
|----|-------------------------------|
| 12 | SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA |
|----|-------------------------------|

Competencias:  
 - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
 - Herramientas de ladrón, Set de juego

Idiomas:  
 Lengua normal

|  |    |
|--|----|
| <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza       | +5 |
| <input type="radio"/> Destreza                   | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Constitución | +5 |
| <input type="radio"/> Inteligencia               | +1 |
| <input type="radio"/> Sabiduría                  | 0  |
| <input type="radio"/> Carisma                    | 0  |

TIRADAS DE SALVACIÓN

|  |    |
|--|----|
| <input type="radio"/> Acrobacias                   | +1 |
| <input type="radio"/> Arcanos                      | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo      | +5 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Engañar        | +2 |
| <input type="radio"/> Historia                     | +1 |
| <input type="radio"/> Interpretación               | 0  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar      | +2 |
| <input type="radio"/> Investigación                | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos | +3 |
| <input type="radio"/> Medicina                     | 0  |
| <input type="radio"/> Naturaleza                   | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Percepción     | +2 |
| <input type="radio"/> Perspicacia                  | 0  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Persuasión     | +2 |
| <input type="radio"/> Religión                     | +1 |
| <input type="radio"/> Sigilo                       | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia  | +2 |
| <input type="radio"/> Trato con Animales           | 0  |

HABILIDADES

|    |                            |
|----|----------------------------|
|    | INSPIRACIÓN                |
| +2 | BONIFICADOR DE COMPETENCIA |

|    |            |           |
|----|------------|-----------|
| 14 | +1         | 35        |
| CA | INICIATIVA | VELOCIDAD |

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

| NOMBRE        | BONIF. | DAÑO/TIPO         |
|---------------|--------|-------------------|
| Hacha de mano | +5     | 1d6 +3 cortante   |
| Hacha de mano | +5     | 1d6 +3 cortante   |
| Jabalina      | +5     | 1d6 +3 perforante |
| Jabalina      | +5     | 1d6 +3 perforante |
| Jabalina      | +5     | 1d6 +3 perforante |
| Nepenthe      | +8     | 1d8 +6 Cortante   |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Siempre estoy tranquila, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen. Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuerza, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

IDEALES

Alguien que amaba murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar.

VÍNCULOS

Tengo un "algo" que revela cuándo estoy mintiendo.

DEFECTOS

Dhamphiro:

- Tamaño
- Legado Ancestral
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza Imperecedera
- Tregar cual Arácnido
- Mordisco Vampírico
- Idiomas
- Tipo de criatura
- Velocidad

Barbaro (Tasha) Nivel 4

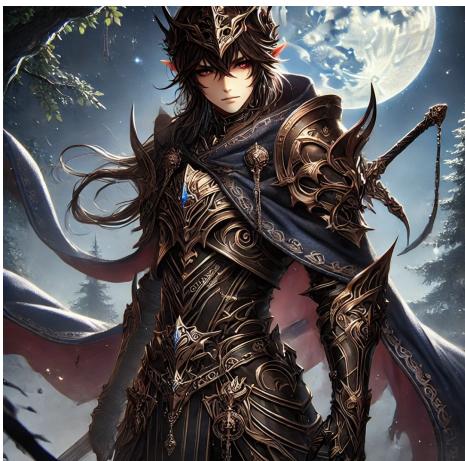
- Ataque temerario
- Conocimiento primordial
- Defensa sin armadura
- Frente
- Furia 3 veces / dia, +2 daño
- Mejora de característica
- Sentido del peligro

## Danter Tempest Dragulia

### NOMBRE DEL PERSONAJE

1.82 de altura, cabello largo negro, ojos rojos, piel pálida y cuerpo robusto

### APARIENCIA



### APARIENCIA

nació hace muchos siglos atrás, su padre era un caballero vampiro perteneciente a un clan de vampiros los cuales eran sangre directa de vlad el empalador; este clan era formado por todo tipo de asesinos que daban sus servicios al mejor postor sin cuestionar la moral de lo que haran, su padre conoció a su madre en una noche en la que el buscaba comida así encontrando a alguien caminando sola, este se acercó para atacarla su sorpresa vino al ver que era una mujer bárbara de cabello pelirrojo mas alta que el, está apesar de ser humana tenía una fuerza extraordinaria a tal punto que noqueó a su padre de un puñetazo en la cara, este cuando cayó al suelo vio algo en ella, cuando la observó mientras ella apuntaba su espada a su garganta, este pudo contemplar como la luz de la luna iluminaba su rostro haciendo que este se enamorara de ella. Las siguientes noches el fue a buscárla para acortearla hasta que eventualmente se enamoraron, el clan de su padre no aprobaba esto y menos que ensuciara su sangre así que le dieron dos opciones o mataría o irse con

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- ▶ **Legado Ancestral:** Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganaras de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del pe...
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Naturaleza Imperecedera:** No necesitas respirar.
- ▶ **Trepas rata Arácnido:** Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. Además, en el nivel 3, puedes moverte en horizontal y vertical por superficies verticales y boca abajo en techos si tienes las manos libres...
- ▶ **Mordisco Vampírico:** El mordisco de tus colmillos es un arma natural que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla con la que tienes competencia. Sumas tu modificador por Constitución en vez de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y de daño cuando atacas con este mordisco. Causa 1d4 de daño perforante...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 35 pies.
- ▶ **Ataque temerario:** A partir del nivel 2, puedes dejar a un lado toda preocupación por defenderte para atacar con una desesperación feroz. Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando ...
- ▶ **Conocimiento primordial:** Cuando llegas a nivel 3 y nivel 10, ganas competencia en una de las habilidades de tu elección de la lista disponible para el barbero a nivel 1.
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigue pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Frenesi:** Puedes entrar en frenesi cuando estés en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de este. Cuando acaba tu furia, sufres un nivel de agotamiento (como se describe en la página 142).
- ▶ **Furia:** Luchas con una ferocidad primitiva en la batalla. Durante tu turno, puedes dejarte llevar por la furia como acción adicional. Mientras estás en furia, consigues los siguientes beneficios si no llevas armadura pesada: Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza... - 3 veces / día, +2 daño
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una característica de tu elección en 2 o dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar la puntuación de una característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Sentido del peligro:** En el nivel 2 consigues un sorprendente sentido para detectar que las cosas que ves no son como deberían ser, lo que te da una ventaja para esquivar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este benef...

### NOTAS ADICIONALES

### RASGOS